Preis 6 Mark. 7 Kronen. Franks 7·50.



Röntgen-Strahlen

für

ROULETTE-

und

TRENTE ET QUARANTE-

SPIELER.

Der Winter an der Riviera

auf Kosten der Bank

von

MONTE CARLO.

Eine absolut neue Spiel- und Progressions-Methode, begründet auf Basis 17jähriger Erfahrung, Beobachtung und Berechnung. Zwölf erprobte und bewährte Spiele, auf ein- und mehrfache Chancen, mit kleinem Kapital und denkbar geringstem Risiko durchführbar.

Zweite vermehrte Auflage. Ueber 400 Anerkennungsschreiben.

Permanente gewissenhafte Ratschläge

von

Alfred Josef Klein v. d. March
(NIELKAJ).

6. Tausend.

Im eigentlichen Sinne des Wortes gibt es keinen Zufall. Alles auf unserer Welt sowie im unendlichen Weltall, ist ganz festbegründeten Gesetzen untertan.

LAPLACE.

Le calcul vaincra le jeu.
NAPOLEON Ier.

VORWORT.

Allen Besuchern des Kasinos von Monte Carlo wird sich der nachstehende reichhaltige Inhalt vom höchsten Nutzen erweisen.

Nicht in reklamehafter Weise spricht derselbe von Sensation, leichtverdienbarem Golde und der Möglichkeit rasch Millionär zu werden, was doch nur ein plumper Humbug ist.

Verfolgt vielmehr in ehrenwertester Intention den verdienstvollen Zweck, durch seine offenen, ehrlichen, überzeugenden Aufklärungen, auf Grund 17jähriger Erfahrungen, Kenntnisse und Beobachtungen, in wissenschaftlicher, lehrreicher, dabei leichtfasslicher Art, den vielen Unkundigen, die freiwillig das Kasino betreten, in gewissenhafter Weise von wirklichem Nutzen zu sein.

Ratschläge dieser Art wurden bisher niemals verraten, weil die wenigen Erfolgreichen schwiegen, die Erfolglosen nichts zu sagen wussten, und machen sich selbe sofort bezahlt.

Diejenigen, die dem Spiele bisher ferngestanden, werden von den Gefahren desselben in Kenntnis gesetzt, gleichzeitig wird aber auch die Möglichkeit an die Hand gegeben, bei Befolgung der Ratschläge, kleines Kapital mit allerkleinstem Risiko in erprobten Spielen anzuwenden.

Die höchste Genugtuung wird der Verfasser in dem Umstande erblicken, wenn das Buch durch seinen Inhalt sich den Besuchern Monte Carlos deutscher Zunge, von dem wahrhaft praktischen Nutzen erweist, den es angestrebt und seine Entstehung verdankt.

Der Verfasser.

Monte Carlo, im August 1905.



ÜBER DAS SPIEL IM ALLGEMEINEN.

Soweit wir auch in das graueste Altertum zurückblicken mögen, so belehrt uns die Geschichte, dass die Menschen seit jeher dem Spiele in mannigfachster Art gehuldigt haben. Der Mensch scheint sozusagen für das Spiel prädestiniert zu sein. In unseren Tagen ist das Spiel förmlich eine internationale Institution, es hat sich unserer Sitten derart bemächtigt, dass man heute ebenso frei und öffentlich spielt, als man einen Sport betreibt. Wenn auch gewisse Beschränkungen in den verschiedenen Ländern bestehen, so sind selbe weit entfernt das Spiel mit jener drakonischen Strenge zu unterdrücken, wie es vor Jahrhunderten der Fall war. Trotzdem in manchen Ländern die Todesstrafe auf das Hazardspiel gesetzt war, hat diese hochnotpeinliche Strafe die Spielleidenschaft der Menschen nicht auszurotten vermocht; in unserer humaneren Gegenwart würde sich eine Gesetzgebung in diesem Sinne als ebenso erfolglos erweisen.

Wer ist heutzutage noch kein Spieler?

Der Ehrgeiz, die Verschwendungssucht, das Bedürfnis nach Luxus und Wohlleben, nach Zerstreuung, nach leichtem raschen Geldverdienst, Leichtsinn, Leidenschaft, Verlockungen aller Art, Verlust oder Erschütterung des Vermögens, und last not least noblesse oblige in aristokratischen und Offizierskreisen, haben aus beinahe jedem menschlichen Wesen einen kleineren oder grösseren Spieler gemacht.

Ebenso sind wiederum die Börse, die Rennplätze, Kasinos, Klubs, Cercles, Cafés, Salons, Bars und Privatkreise etc., ebensoviele Orte die Staats- und Klassenlotterien, das Zahlenlotto, sowie die verschiedensten sportlichen Veranstaltungen, bei denen die Wetten im Vordergrunde stehen, ebensoviele Gelegenheiten, um der Spielleidenschaft in mannigfachster Weise zu huldigen.

Ohne demnach auf eine mehr oder weniger philosophische Abhandlung des Spieles weiter einzugehen, welches seit Menschengedenken stets seine Verehrer sowie Widersacher hatte, komme ich gleich auf die Hauptsache zurück, die uns hier besonders beschäftigen wird, indem ich mehrere Spielmethoden bekannt gebe, mit welchen bei Befolgung der Ratschläge bestimmt auf die Dauer zu gewinnen ist.

Diese meine Spielmethoden sind in ihrer ganzen Zusammensetzung gänzlich neu, ebenso die Progression, und

demzufolge bis zum heutigen Tag völlig unbekannt. Selbe basieren auf der Beobachtung, Erfahrung, Berechnung und auf Versuchen von der Dauer von 17 Jahren.

Wenn auch jeder Zweifel an der Ehrlichkeit der Bank sowie der daselbst gespielten Spiele, Roulette und Trente et Quarante; sowie an der Organisation des ganzen Spielbetriebes von Seiten dieser Aktiengesellschaft, der in jeder Hinsicht nur als ehrlich, honnet und korrekt zu nennen, ausgeschlossen ist, so befindet sich dennoch der Spieler in Monte Carlo, an der Roulette sowie im Trente et Quarante einem nicht zu unterschätzenden Gegner gegenüber, der für sich folgende Vorteile hat:

1. Die Gefühllosigkeit, Gleichgiltigkeit, absolute Ruhe.

2. Das Zero an der Roulette und das Refait beim Trente et Quarante.

3. Das Maximum, welches an der Roulette mit 6000 Franks, beim Trente et Quarante mit 12.000 Franks fixiert ist, und dem progressieren des Spielers eine Schranke setzt.

4. Ein unbeschränktes Kapital von 60 Millionen.

Ist es nun möglich auf die Dauer mit Erfolg gegen diese Vorteile der Bank anzukämpfen? Auf welche Art? Mit welchen Mitteln?

In erster Hinsicht und mit Absicht habe ich an erster Stelle die Gefühllosigkeit der Bank beim Spiele betont, denn die Brutalität der empfindungslosen Maschine, dem sensiblen Menschen gegenüber, ist wie überall demselben im Vorteile, und die Hauptquelle der grossen Gewinne der Bank.

In zweiter Hinsicht ist es das Zero und das Refait, welche dem Spieler 2·7% seiner Einsätze auf die Dauer der Zeit rauben.

Schliesslich die Unkonsequenz, die Spielleidenschaft, die Habgier, die Unbescheidenheit der Mehrzahl sämtlicher Spieler sind die Schuld ihrer Verluste, ihres Ruins und Unterganges.

Alle Systeme wären auf die Dauer gut, wenn es möglich wäre mit unbeschränkten Mitteln gegen die oft unglaublich langen Ecarts anzukämpfen, bis ein Gewinn erreicht wäre, wenn diesem Vorgange eben das Maximum nicht im Wege stände.

Alle Systeme wären dann gut; denn gäbe es ein absolut schlechtes System, mit welchem man immer verliert, so ist es ja klar, dass man nur das Gegenteil desselben zu spielen hätte, um ganz sicher zu gewinnen.

Hinsichtlich der Systeme und Methoden hört man so oft ausrufen: „Oh ich spiele gar kein System, denn es gibt ja doch keines!

Ich spiele puren Hazard! Nun wohl das Spiel auf den blossen Zufall, das blinde Glück birgt in sich auch nichts weiter als eine Methode ein System, denn in seiner Gesamtheit von mehreren Tagen, in seiner Abwechslung von Gewinnen und Verlusten, ergibt es nichts anderes wie alle andern Methoden und Systeme.“

Doch man beachte und beherzige es wohl, von allen Systemen ist das blosse Hazardspiel das gefährlichste, das bedauerlichste, das verhängnisvollste; denn der Spieler hängt auf Gnade und Ungnade von seiner Empfindung, momentanen Eingebung, seiner Disposition, seinen reizbaren Nerven ab, die das Spiel unkonsequent, sprunghaft, unbestimmt, zaghaft, leidenschaftlich und heftig zu gestalten vermögen, und zwar derart, dass sich nach längeren Verlusten die Aufregung des Spielers bis zur völligen Kopflosigkeit steigert, und ihn derart hinreisst, dass er schliesslich mit Ausnahme seltener Fälle zumeist alles verliert!

Die besonnensten Menschen, haben schon so die aller unverhofftesten Verluste erlitten, die in ihrer Höhe sie derart verblüfften und betäubten, dass sie erst wieder zu sich kamen, als sie ausserhalb des Kasinos ihre leeren Taschen visitierten.

Demzufolge wenn man die Absicht hat, auf die Dauer mit Aussicht auf Erfolg gegen die Bank anzukämpfen, so ist es eine Hauptbedingung, sein Geschick einem wohldurchdachten, erwogenen und auf 10.000 von gefallenen Originalcoups erprobten System oder Methode anzuvertrauen. Nur so, wenn es möglich wird, ebenso mechanisch, schablonenmässig, ohne Ueberlegung, ohne Zögern und Zagen zu spielen, bannt der Spieler den grössten Teil der Unruhe der Sensibilität von sich, und gewinnt nach Besiegung der vielen unvorgesehenen Wechselfälle des Spieles ein gewisses Selbstvertrauen zu seiner Sache, er materialisiert sich wie die Bank, was ein wesentlicher Grund des Erfolges ist.

Sowie ein Feldherr einen bestimmten Angriffsplan entwirft und darnach operiert, ebenso muss auch der Spieler nach einer fest bestimmten Grundlage operieren.

Das Spiel scheint manchem leicht und unterhaltend, der dessen Gefahren nicht kennt. Treten jedoch ungünstige Wechselfälle ein, dann beginnt sich die Unruhe des Spielers zu bemächtigen, die sich beim Fortschreiten der Verluste bis zur gänzlichen Kopf- und Fassungslosigkeit steigert, es ist dies auch nicht wunder zu nehmen, da der ohne Prinzipien operierende Spieler durch mannigfache Vorkommnisse während des Spieles irritiert, gar keine Zeit zur Besinnung zu kommen hat.

Um schliesslich mit Erfolg gegen das unermessliche Kapital der Bank ankämpfen zu können, limitiere man sich seinen Verlust und lasse den Gewinn unlimitiert. Ich frage alle diejenigen, welche die Wissenschaft und deren Resultate ignorieren und denen nur durch drastische Beispiele eine Ahnung von der Unwiderlegbarkeit der Wahrscheinlichkeitstheorie beigebracht werden kann; wenn A. u. B. eine Partie Karten spielen, und A. hat 10 Mark Spielgeld, B. dagegen 500 Mark, wer wird wahrscheinlich unterliegen? Sicherlich A.

Gesetzt den Fall, wir besitzen nun 2000 Franks Spielkapital und limitieren uns unseren Gewinn als Verlust per Tag mit 200 Franks, so nützt unserem Gegner, der Bank, sein grosses Kapital auch nichts mehr, denn er vermag dann nur bis zur Summe von 200 Franks gegen uns zu

setzen, und im Verlustfalle besitzen wir noch neun weitere Kapitalsfonde à 200 Franks, um die Bank mit unserer Angriffsmethode von vorne zu attackieren, und wir werden mit Ruhe, Ausdauer und Konsequenz auf die Dauer einen Erfolg erzielen.

Man nehme demnach niemals sein ganzes Geld mit in den Spielsaal. Man jage nicht alle seine Reserven auf einmal ins Feuer, ohne Soldaten keine Schlacht — kein Sieg!

Jeder vernünftig denkende Mensch beherzige, dass er zum Spiele stets nur diejenige Summe verwende, deren Verlust zu verschmerzen er leicht in der Lage ist. Unter gar keinen Umständen setze er sein ganzes Vermögen dem Risiko des Verlustes aus, die eigene und seiner Angehörigen Existenz aufs Spiel, er bedenke, nichts auf unserer Welt ist absolut sicher als der Tod!

Hat man sich jedoch zum Spiele entschlossen, dann halte man dasselbe mit Ruhe, Standhaftigkeit und Vertrauen korrekt durch: Man spiele nicht zu lange, besser zweimal im Tage, sei nicht zu anspruchsvoll im Glück, bedenke, dass nach einem erfolgreichen Spiel, sicher dasselbe auch für die Bank eintritt, und schliesse das Spiel womöglichst nach dem ersten Verlustcoup, nach einer guten Passage, sollte man dann doch trotz alledem unterliegen, so fällt man wenigstens in Ehren, in dem Bewusstsein, sein Geld nicht leichtsinnig hingeworfen zu haben!

o o

DIE TECHNIK DES SPIELES.

Es ist für den Besucher der Spielsäle absolut erforderlich, die spieltechnischen Begriffe kennen zu lernen sowie sich mit den üblichen Fachausdrücken vertraut zu machen.

Eine Serie nennt man das öftere Aufeinanderfolgen ein und derselben Farbe oder Chance, es gibt Serien bis zu 20 Coup und darüber, wenn sie auch sehr selten sind.

Wenn jedoch eine zeitlang die Farben regelmässig abwechseln, so dass jede derselben nur einmal erscheint, so nennt man dies eine *Intermittance*. Erscheint jede Farbe regelmässig zweimal, so bildet dies einen *Coup de deux;* erscheint die Farbe dreimal, ist es ein *Coup de trois,* die Regelmässigkeit von zwei und mehr Points aufwärts, beiderseits ein geschlossenes Bild.

Das *Equilibre* nennt man das ewige Gleichgewicht zwischen den einander entgegengesetzten Chancen im Spiele; wenn selbe auch innerhalb eines begrenzten Zeitraumes ungleich oft zum Vorschein kommen, auf die Dauer gleichen sie sich aber stets wieder aus.

Die Bewegung im ewigen regellosem Wechsel, das Umherirren des Zufalles von einer Chance zur andern, heisst die *Vibration*.

Das *Ecart* ist die fast unausgesetzt vorkommende momentane Abweichung vom Gleichgewicht. Wenn zum Beispiel unter 100 Nummern bloss 41 rote und 59 schwarze gekommen sind, so ergibt das einen Ecart von 17 gegen Rot und für Schwarz. Diese Ecartabweichungen können kolossale Ausdehnungen erreichen und vernichten alle Spieler, die ihm Trotz bieten wollen.

Die in rückläufiger unendlicher Mannigfaltigkeit unausgesetzt vom Equilibre zum Ecart, und von diesem wieder zurück zum Equilibre führende Bewegung nennt man die *Oscillation*.

La Marche nennt man den Gang, wohin man nacheinander setzen soll, ob auf Rot oder Schwarz.

Die *Progression* oder die *Massage* heisst die Regelung der Höhe der Einsätze, die jedesmal gesetzt werden sollen.

Mit gar keiner Spielweise ist es möglich, bei jedesmal gleichem Einsatze (masse égale) auf die Dauer zu gewinnen, demnach ist bei all den tausenden Systemen und Marches eine vernunftgemässe Progression die Hauptsache.

o o

MARCHES.

Die naheliegendste Spielweise ist jene, sich der Gewinnfarbe, das heisst der Farbe, die soeben gewonnen hat, anzuschliessen und wird selbe *La gagnante* genannt, und basiert auf der Erwartung von Serien.

La perdante heisst die Farbe setzen, die soeben verloren hat, und beruht auf der Anhoffnung eines häufigen Chancenwechsels.

L'avant dernière spielen heisst man stets die Farbe wählen, welche beim vorletzten Coups gewonnen hat.

Der berühmte *Garcia Marche* wird gespielt, wenn man zweimal gegen die erschienene Farbe spielt und erst das drittemal sich derselben anschliesst, z. B. es käme Rot, so setzt man Schwarz, im Gewinnfalle wieder dagegen au-Rot u. s. f. Kommt jedoch abermals ein zweites Rot, so geht man ein zweitesmal auf Schwarz, ist abermals ein drittes Rot erschienen, so geht man das drittemal auf die rote Farbe über und bleibt, solange man gewinnt, auf derselben. Mit diesem Marche gewinnt man alle Intermittancen, alle Coups de deux, alle Serien von vier Points aufwärts, der einzige Feind ist der Dreiercoup.

o o

PROGRESSIONEN.

Die Progressionen haben den Zweck, die Bank im Verluste zu forcieren in einer gleichen oder geringeren Zahl zu gewinnender Coups, diesen allein oder auch mit Gewinn wieder zurückzugeben.

Alle bisher bekannten Progressionen sind gefährlich kostspielig, und führen zu rasch an das Maximum. Die bekannteste Progression, auch Martingales genannt, ist die arithmetische, das einfache Doublieren des Einsatzes, wobei man schliesslich zwar stets ein Stück gewinnen muss, aber beim 11. Satze mit 5120 Franks nicht höher setzen kann, und im Gewinstfalle doch nur fünf Franks gewinnt, aber ein Vermögen riskiert hat. 1., 2, 4., 8, 16., 32., 64., 128, 256, 512, 1024. Stück à 5 Franks, 5, 10, 20, 40, 80, 160, 320, 640, 1280, 2560, 5120 Franks.

Beim Trente et Quarante sind gar nur zehn Sätze möglich, da der geringste Einsatz ein Louis ist. Dennoch wird diese Progression vielfach von Laien gespielt, die erst ihr Geld verlieren müssen, bis sie zur Erkenntnis kommen, dass elf, zwölf und mehr Verlustcoups hintereinander nicht ungewöhnlich sind.

Die sogenannte amerikanische Progression ist noch riskanter, der Eilzug zum Ruin, mit dieser sind auf der Roulette zehn, beim Trente et Quante gar nur neun Coups möglich, man macht zwar mit einem Schlage die ganzen Verluste wett und gewinnt für jeden der gespielten Coups 1 Stück, opfert im Verlustfalle jedoch ein Vermögen.

1, 3, 7., 15., 31., 63, 127., 255., 511., 1022. Stück)
5, 15, 35, 75, 155, 315, 635, 1275, 2555, 5110 Franks) Satz.
20, 60, 140. 300, 620, 1260, 2540, 5100 10.220 Franks beim 30. und 40.

Eine vernünftigere Progression ist die von dem Mathematiker d'Alembert, welche darin besteht, dass man mit einem Stück beginnt und, solange man verliert, stets beim nächsten Male um ein Stück mehr setzt, also 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 u. s. w.; sobald man jedoch gewinnt, dann setzt man ein Stück weniger als vorher.

Der Zweck der Methode ist, dass, wenn man im Verlaufe des Spieles ebenso oft gewinnt als verliert, man stets um ein Stück mehr gewonnen als verloren hat.

Bei dieser Progression, die in der Theorie sehr verlockend aussieht, spielt aber das Ecart eine grosse Rolle. Ist die momentane Tendenz der Oscillation dem Spieler günstig, dann gewinnt er nicht viel, gerät er jedoch in die Gegenströmung, so erhöhen sich die Verluste bei einem ausgedehnten Ecart derart, dass das Geld des Spielers zwar langsam, aber ebenfalls ganz sicher in die Bank gleitet.

Der Angriff auf die Bank mit Anwendung der bis heute bekannten Progressionen ist eine Utopie, ein Unding, der sichere Ruin früher oder später, denn selbe sind alle viel zu rapid, ebensogut könnte man mit einem Dreschflegel gegen das moderne Repetiergewehr losgehen!

Für Spieler, denen grosse Kapitalien zur Verfügung stehen, wären dann noch eher die zwei folgenden Progressionen anzuempfehlen, wobei man mit einem Gewinncoup immer zwei vorhergehende Verlustcoups deckt, bei der zweiten Progression bei jedem Gewinncoup noch je ein Stück gewinnt.

1., 2., 3., 5., 8., 13., 21., 34., 55. Stück
5, 10, 15, 25, 40, 65, 105, 170, 275 Franks.
89., 144., 233., 377., 610., 987. Stück
445, 720, 1165, 1885, 3050, 4935 Franks

Oder:

., 2., 4., 7., 12., 20., 33., 54., 88. 143. Stück
, 10, 20, 35, 60. 100, 165, 270, 440, 715 Franks
238., 376., 609., 986. Stück
1160, 1880, 3045, 4930 Franks.

Doch wie gesagt, erfordern all diese Progressionen zu viel Kapital, und es ist entschieden abzuraten, sich einem solchen Risiko auszusetzen; mit meinen hier zur Veröffentlichung gebrachten Spielmethoden und Progressionen ist es möglich, mit kleinem Kapital und Risiko sich in Monte Carlo einen Gewinn zu erarbeiten, vorausgesetzt, wenn der betreffende Spieler Geduld und Ausdauer besitzt; denn das Spiel ist kein Zeitverteib, kein Vergnügen, sondern eine geschäftliche ernste Operation, bei welcher es sich um den Gewinn oder Verlust baren Geldes handelt, und die demzufolge unter Umständen eine angestrengte Arbeitsleistung erfordert, wie überall und immer bei jeder Unternehmung, bei welcher man auf einen Verdienst rechnet. Nur der von dieser Anschauung Durchdrungene kann auf die Dauer auf Erfolg rechnen.

Das Hauptmotiv des Spiels ist und bleibt in fast allen Fällen, Geld zu gewinnen; denn auch der Reiche spielt, um zu gewinnen, und nicht, um zu verlieren. Es mag sein dass gerade Menschen, die sehr reich sind, die den Wert des Geldes nicht kennen, nie gekannt haben und deren Gemüt im Leben, der Reiz andern Menschenkindern bescherter Aufregungen gefehlt hat, sich besonders zum Spiel hingezogen fühlen. Auch derjenige, dessen Leben bis dahin wie ein träger Strom dahinfloss, wird beim Spiel die ganze Stufenleiter der Empfindungen, deren ein Mensch überhaupt fähig ist, kennen lernen.

Man wird hingerissen, gefesselt, vergisst Essen, Trinken und Schlaf, und was kein Gott, kein Kind, kein Weib, keine Geliebte zustande brachten, erreichen spielend die Karten und das Roulette. In Monte-Carlo erleben viele Leute in einer Woche oft mehr als in langen Jahren. Kein Wunder, dass dieser Ort in vielen wirklichen und manchen geschriebenen Romanen eine so grosse Rolle spielt.

o o

DAS ROULETTESPIEL.

Wer das Roulettespiel auch immerhin erfunden haben mag, seine Konstruktion der Einteilung der Nummern, der Kombinationen, Auszahlungsquoten, die Art und Weise der Betriebsetzung, alles dies ist ein vollendetes, tiefdurchdachtes Werk, das an und für sich angestaunt werden muss.

Die Roulette besteht aus einem Hohlzylinder von 60 cm Durchmesser, der in 37 gleiche Felder eingeteilt ist, und die mit den Nummern von 0 (zero), bis 36 bezeichnet sind.

Die diversen Spielchancen sind folgende:

1. Die einfachen Chancen, Rot und Schwarz, Gerade und Ungerade, und Passe und Manque.

Die roten Nummern sind: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 8, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36.

Die schwarzen Nummern sind: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35.

Passe heissen alle Nummern von 19 bis 36.

Manque jene von 1 bis 18.

Pair sind die geraden, Impair die ungeraden Nummern.

Auf diesen einfachen Chancen erhält man im Gewinnfalle seinen Einsatz einfach ausbezahlt, d. h. für 5 Franks Franks dazu, für 20, 20 Franks dazu, bis zum Maximum von 6000 Franks.

Die mehrfachen Chancen sind:

La douzaine, das Dutzend.
La première douzaine, ist das erste (Zahlen 1 bis12)
La douzaine de milieu, das zweite „ 13 „ 24)
La dernière dozaine, das dritte Dutzend. „ 25 „ 36)
Im Gewinnfalle wird der Einsatz doppelt ausbezahlt, für 5 Franks 10 Franks dazu, Maximum 3000 Franks.

La colonne heisst die Kolonne, man annonciert.
La colonne trente-quatre, 34 für die erste Kolonne
La colonne trent-cinq 35 „ „ zweite „
La colonne trente-six, 36 „ „ dritte „
Jede Kolonne umfasst 12 Nummern und wird auch hier im Gewinnfalle der Einsatz doppelt ausgezahlt.

La Transversal simple oder Transversal à six nennt man das Transversal zu 6 Nummern und wird folgendermassen gesetzt. Der Einsatz wird fünffach ausbezahlt, das Maximum beträgt 1000 Franks.

13.	14.	15.
16.	17.	18.

Le carré heisst das Quadrat und umfasst vier Nummern.

11	12
14	15

Le premier carré heissen die ersten vier Nummern.

Les quatres premiers sind hingegen die ersten drei Nummern,

Zero mit inbegriffen, und ist folgendermassen zu setzen. Man achte darauf, diese zwei Satzarten nicht zu verwechseln.

1	2
4	5

Der Einsatz wird achtfach ausbezahlt, das Maximum beträgt 750 Franks.

La Transversal pleine oder à trois nennt man das Transversal zu drei Nummern und ist folgender Art zu plazieren: Der Einsatz wird elffach ausbezahlt, das Maximum ist 500 Franks.

O		
	2	

7	8	9

A cheval nennt man zwei Nummern zusammen rittlings verbinden, so z. B.: der Gewinn wird 17-fach ausbezahlt, Maximum ist 360 Franks.

4	5

En pleine nennt man die einzelne Nummer für sich a lein oder voll setzen, man plaziert den Einsatz direkt auf eine Zahl, und erhält im Gewinn 35fach seinen Einsatz; Maximum 180 Franks.

Man kann nun auch zwei Dutzende oder zwei Kolonnen zusammen à cheval spielen, wobei der geringste Einsatz 10 Franks ist, der höchste 12.000 Franks, wofür man jedoch nur die Hälfte seines Einsatzes ausbezahlt erhält.

Zero ist eine Nummer wie jede andere; hat man auf selbes gesetzt, so erhält man 35fach seinen Einsatz ausbezahlt. Wenn aber Zero herauskommt, so gewinnt alle Einsätze die Bank, die auf den mehrfachen Chancen gestanden, nur die Einsätze auf den einfachen Chancen werden als neutral (neutre), als vorläufig unentschieden betrachtet und en prison, d. h. in die Sperre bis zum nächsten Coup getan. Gewinnt beim nächsten Coup die Chance, auf welcher der Einsatz steht, so gehört der ganze Einsatz wieder dem Pointeur, gewinnt die entgegengesetzte Chance, so gehört er der Bank.

Statt seinen Einsatz durch das Fegefeuer des „Prison" gehen zu lasser, steht es bei den einfachen Chancen dem Pointeur frei, sofort nach einem Zero die Hälfte seines Einsatzes zu reklamieren.

o o

DAR TRENT ET QUARANTE-SPIEL.

Wird mit 6 vollen französischen Whistspielen à 52 Karten = 312 Karten, gespielt, so gibt es vier Chancen: Rouge et Noir, und Couleurs und Invers. Der geringste Einsatz ist 20 Franks, das Maximum 12.000 Franks.

Der Wert der Karten gilt nach den Points. Demnach das Ass 1, zwei gilt 2, 3, 4, 5 u. s. w. bis 10. Es werden zwei Kartenreihen gelegt, die erste gilt stets für noir, die

zweite für rouge. Die Karten werden so lange aufgelegt, bis deren Pointszahl 30 (trente) überschritten ist, demnach der Name, da 40 die höchste Pointszahl quarante nicht überschritten werden kann.

Diejenige Kartenreihe, deren Pointszahl nun näher an 30 ist, hat gewonnen. Zum Beispiel: In der oberen Reihe, die stets für schwarz gilt, werden 34 Points gelegt, in der unteren für Rot jedoch 36 Points, dann gewinnt Schwarz, ist jedoch die Pointzahl der zweiten Reihe näher an 30, dann gewinnt rouge. Noir wird nicht eigens annonciert, sondern der Croupier ruft, rouge gagne, ist es umgekehrt, rouge perd! Der Croupier spricht nie noir aus, was oft die Ursache von Missverständnissen ist.

Das Zero beim Trente et Quarante heisst „Refait"; dieses tritt ein, wenn die beiden Kartenreihen die Anzahl der gelegten Points 31 beträgt. Die Einsätze kommen dann in die Sperre „prison" bis zum nächsten Coup; kommt dann die Farbe, die man gesetzt hat, heraus, so bekommt man seinen Einsatz zurück, jedoch ohne etwas zu gewinnen, im andern Falle ist er verloren. Um sich gegen das „Refait" zu schützen, kann man die Einsätze versichern. Man ruft: „La masse est assurée" und bezahlt für je 500 Franks 5 Franks Prämie. Man kann aber auch, ohne den nächsten Coup abzuwarten, die Hälfte seines gemachten Einsatzes zurückziehen.

Das „Après" tritt ein, wenn in beiden Kartenreihen die gleichen Points gelegt worden sind, die über 31 sind, zum Beispiel 32 = 32, bis 40 = 40 der Croupier ruft, dann trente-deux aprés, oder quarante aprés, hiebei kommt der Einsatz nicht in das „prison", es ist einfach ein coup nul.

Couleur gewinnt, wenn die Farbe der zuerst aufgeschlagenen Karte mit der Farbe der jeweils gewinnenden Reihe übereinstimmt. Inverse gewinnt im entgegengesetzten Falle. Es wird hier ebenso wie bei rouge et noir, nur von rouge gesprochen, bei Couleur und Inverse vom Tailleur nur das Wort Couleur benützt. Deshalb hört man: couleur gagné oder couleur perd rufen, in letzterem Falle also selbstverständlich, wenn Invers zum Zuge kommt.

Es gibt demnach beim Trente et Quarante nur vier chances simples, und der Einsatz wird auf jeder dieser Chancen nur einfach ausbezahlt, das heisst, für 20 Franks 20 Franks dazu, bis zum Maximum von 12.000 Franks.

Um aus dem Annoncieren des Croupiers sich sofort klar zu sein, welche Chancen gewonnen haben, empfiehlt es sich die Technik des Spieles völlig zu beherrschen.

o o

GLÜCK IM OBJEKTIVEN SINNE UND GLÜCKSPIELE.

Glück im objektiven Sinne wird vom menschlichen Willen unabhängige Ablauf äusserer Vorgänge und die Verkettung äusserer Umstände insofern genannt, als die Resultate desselben in Beziehung zu den Wünschen und

Hoffnungen der Menschen gesetzt werden. In diesem Sinne ist Glück gleichbedeutend mit Zufall.

Was die Glücks-, auch Hazardspiele genannt, anbelangt, sind dies solche Spiele, bei welchen der Ausgang nicht von den Kenntnissen, Wissen, Fähigkeiten, Kunst, Erfahrung und Geschicklichkeiten der Spieler, sondern lediglich oder wesentlich vom Zufall bedingt und bei welchen es sich um den Gewinn oder Verlust eines wirklichen, für den Spielenden, nach ihren Verhältnissen nicht völlig bedeutungslosen Spielobjektes handelt.

Es gehören dahin sehr viele Kartenspiele; zu den meist in Cerclekreisen und hauptsächlich in Monte Carlo gespielten Hazardspielen gehören das Roulettespiel, *Rouge et noir*, auch *Trente et Quarante* genannt, sowie das *Baccarat*

o o

DIE WAHRSCHEINLICHKEIT BEIM HAZARD.

Die Wahrscheinlichkeit findet statt, wo bei einander entgegenstehenden Gründen für eine Annahme die Gründe überwiegen. Die Wahrscheinlichkeit schliesst die Möglichkeit des Gegenteiles nicht aus, hat aber selbst verschiedene Grade, durch welche sie sich der Gewissheit sehr nähert, und zwar nach dem Gewichte der Gründe, welche für eine Annahme sprechen.

Die mathematische Wahrscheinlichkeit ist das Verhältnis der Anzahl der einer bestimmten Erwartung günstigen Fälle zu der Anzahl sämtlicher möglichen Fälle, vorausgesetzt, dass alle Fälle gleich möglich sind.

Die ganze Schwierigkeit in der Lehre von der Berechnung der Wahrscheinlichkeit kommt daher auf die Bestimmung des Verhältnisses zwischen der Anzahl der einem Ereignis günstigen und der Anzahl aller möglichen Fälle zurück. Hierbei leistet die Lehre von den Kombinationen sehr wesentliche Dienste und muss auch die Erfahrung und Beobachtung in Anspruch genommen werden.

Der Grad der Wahrscheinlichkeit für Kombinationen hängt wiederum von der Anzahl der beobachteten Fälle und von ihrem Verhältnis zu den der möglichen überhaupt. Weiterhin müssen Kombinationen für umso wahrscheinlicher gelten, als Tatsachen überhaupt in gesetzmässiger Weise für deren Zustandekommen sprechen.

o o

DIE WAHRSCHEINLICHKEIT VON SERIEN, ABNORMITÄTEN UND PHÄNOMENEN.

Es ist ganz sicher, dass bei Beginn des Spieles die Chance 1 : 1 steht, ebenso für rot als schwarz, die Wahrscheinlichkeit ist demnach 2 : 1, denn unter allen vorkommenden unendlich vielen Fällen wird die Hälfte Male

rot, die Hälfte Male schwarz kommen. Vom zweiten Wurfe gilt dasselbe. In den Fällen, in denen beim ersten Wurfe rot kam, wird beim zweiten Wurfe die Hälfte wieder rot, die andere Hälfte aber schwarz sein. Daher ist die Wahrscheinlichkeit einer Serie von 2 rot 4 : 1, die einer Serie von 3 = 8 : 1, von 4 = 16 : 1, von 5 = 32 : 1, von 6 = 64 : 1, 7 = 128 : 1 etc.

Wer erklärt den pathologischen Fall, dass beim Erscheinen langer Serien, die wenigsten Spieler aus denselben Nutzen ziehen? Woher stammt im Gegenteile die Manie der Pointeure, zumeist nur im Verluste zu progressieren und im Gewinne sich mit dem Ursprungeinsatze zu begnügen, anstatt den Satz tragen, d. h. durch die Bank verdoppeln zu lassen! Der Grund liegt in der Ansicht, dass infolge des seltenen Vorkommens solcher Abnormitäten, mit dem Fortschreiten derselben, progressiv die Wahrscheinlichkeit ihrer baldigen Unterbrechung wachse. Dies ist grundfalsch!

Wie die Erfahrung und Theorie erweisen, müssen zwei gleiche Chancen im Spiele auf die Dauer 32768 wechseln, ehe sich eine Serie von 16 bildet. Die Spieler berücksichtigen jedoch nicht, dass diese Wahrscheinlichkeit von 32768 : 1 gegen die Serie von 16, die in der Tat vor dem Beginne derselben bestanden hat, inzwischen durch das Anwachsen der 15. Serie bis auf die einfache 1 : 1 Chance zusammengeschmolzen ist.

Die längsten Serien, Intermittenzen, oder sonstige abnorme Figuren, Phänomene von Regelmässigkeiten, Repetitionen, oder sonstigen Vorkommnissen, an deren Fortsetzung man absolut nicht länger mehr zu glauben vermag, sind nur insolange unwahrscheinlich, als sie nicht begonnen haben, mit jeder neuen Wiederholung nimmt die Wahrscheinlichkeit ihrer Verlängerung jedoch von Coup zu Coup zu! Diesem Irrtume fallen 90% sämtlicher Spieler zum Opfer.

o o

BEOBACHTUNGEN AUS 17JÄHRIGER PRAXIS.

So z. B. habe ich in meiner Praxis folgende Abnormitäten zu beobachten Gelegenheit gehabt:

Die längste Serie waren 28 schwarz, darunter 19 gerade schwarze Nummern. Der längste Ecart 57, und zwar in 293 Coups fielen 175 Manque und nur 118 Passe. Reine geschlossene Zweier Coups 14, 9 Dreier Coup, 6 Vierer Coup, fünf lange Serien geschlossen von 11, 8, 8, 7 und 14 Coups hintereinander. Ein Dutzend kam 16 Mal hintereinander heraus, die mittlere Kolonne 17 Mal, ein Dutzend blieb 38 Mal aus, das Transversaal 16 bis 21 sah ich 11 Mal nacheinander erscheinen, jenes von 31 bis 36 volle 153 Coups ausbleiben. Das einfache Transversaal zu 3 Nummern 22, 23, 24 fünf Mal herauskommen. Die à cheval-Nummern 4 bis 7 ebenfalls fünf Mal, ebenso die einzelne Nummer 23, fünf Mal hintereinander werfen sehen. Zero erschien in 21 Coups neun Mal, ebenso den Einser sah ich in folgender Weise: 1, 11, 23 1, 21, 1, 1, 36, 1, 34, 1, 16, 21, 1, 1 zum Vorschein kommen. Ebenso folgende Konstellation 7, 29, 32, 0, 19, 7, 29, 32, 0, 19, 7 29, 0, 0, 7.

Durch volle 31 Coups erschienen stets 2 rot und nur 1 schwarz, dabei waren bis zum 24. Coups die roten Nummern stets ungerade, die schwarzen alle gerade Nummern, gewiss eine fast unglaubliche Abnormität. Es ist eben an der Roulette alles möglich und mögen diese authentischen Vorkommnisse aus langjähriger Praxis dem Leser als Fingerzeig dienen, dass gegen diese Phänomene nicht anzukämpfen ist; sich denselben anzuschliessen ist besser, als dagegen zu spielen.

o o

ÜBER DEN WERT AUTHENTISCHER PERMANENZEN.

Permanenzen nennt man die Aufzeichnung sämtlicher in ununterbrochener Reihenfolge geworfener Nummern an der Roulette oder der gelegten Points beim 30 et 40.

Da die Erprobung eines Systems am grünen Tuche bares Geld kostet, so ist es ein grosser Vorteil, vorerst das System an der Hand solcher Original-Permanenzen ohne Kosten zu Hause auf das Gründlichste zu prüfen.

Solche authentische Permanenzen, die alle Merkmale absoluter Verlässlichkeit in sich schliessen, sind meines Wissens zumindest von längerer Dauer um keinen Preis zu haben; denn die gewissenhafte Ausführung dieser mühsamen Arbeit erfordert die 13stündige Tätigkeit zumindest zweier Personen im Spielsaale, da von 10 Uhr früh bis 11 Uhr nachts gespielt wird. Auf bezahlte Arbeit und dem Spiele fernstehender Personen ist, der Ablenkung und Monotonie halber, kein Verlass. Eine absolut verlässliche Permanence kann nur von Selbstspielern geschaffen werden, die ein ganz besonderes Interesse daran haben, an der Hand derselben selbst ernste Studien und Versuchsproben vorzunehmen. Ich habe zu diesem Zwecke selbstaufgezeichnete Permanenzen meinen verehrten Lesern zur Verfügung gestellt.

o o

EINTRITTSFORMALITÄTEN UND DAS VIATIQUE.

Obgleich in früheren Jahren jeder anständig Gekleidete ohneweiters gegen Vorweisung einer Visitenkarte in die Spielsäle eingelassen wurde, ist in den letzten Saisons die Administration sehr rigoros geworden und verlangt durchweg Identitätspapiere, man versehe sich demnach am besten mit einem Reisepasse.

Unter 21 Jahre alte und in abhängiger Lebensstellung sich befindende Personen werden nicht mehr zugelassen.

Es gibt Eintrittskarten für das Attrium, den Konzert- und Lesesaal sowie für die Spielsäle. Diese sind wiederum Tages-, Monats- und Saisonkarten, für die Mehrzahl aller Besucher kommen jedoch nur erstere in Betracht.

Unter Viatique bezeichnet man das Reisegeld, welches die Administration denjenigen zur Verfügung stellt, die von Fortuna völlig verraten, ihre heimischen Penaten ohne diese Hilfe nicht wiedererreichen zu können erklären.

Ist man der Administration durch längere Zeit als Spieler genügend bekannt oder hatte man schon früher ein Reisegeld erhalten und wieder bezahlt, so unterliegt die rasche Erledigung des Ansuchens keinerlei Schwierigkeiten, sonst sind aber die überzeugenden Beweise für den Verlust dem diensthabenden Inspektor zu erbringen, dem man sich durch einen Saaldiener mit den Worten „Annoncer moi à Monsieur l'inspecteur du jour s'il vous plait“ anmeldet.



PERMANENTE RATSCHLAGE EINES ERFAHRENEN SPIELERS.

Der Handwerker erlernt sein Metier, bevor er zu arbeiten beginnt, der Arzt praktiziert, der Advokat studiert die Rechte, bevor er plaidiert, der Kaufmann eignet sich die erforderlichen kaufmännischen Kenntnisse an, bevor er sich etabliert und macht von seinem Kapital erst dann Gebrauch, bis er dieses für hinreichend und die Umstände für günstig erkannt hat, sein Geld nicht nur zu verteidigen, sondern auch zu vermehren!

Im Gegensatze hierzu kommt die grösste Mehrzahl aller Spieler, in völliger Ignorance der Verhältnisse, der üblichen Spiele, der Art und des Wesens derselben, in vollster Unkenntnis der Technik selbst, nach Monte Carlo und operiert mit grossen Summen mit einer Naivetät, als ob es selbstverständlich wäre, gewinnen zu müssen, ohne sich vorher auch nur im geringsten informiert und eingearbeitet zu haben.

Es ist unbestreitbar, dass man nur bei denjenigen Unternehmungen gut fährt, die man vom Grunde aus versteht.

Wenn Sie das Verlangen fasst, verehrter Leser, zu spielen und Sie besitzen noch genug gesunden Menschenverstand, so werden Sie mir und meiner Erfahrung glauben, dass wenn Sie in voller Unkenntnis oder mit unzureichenden Kenntnissen sich an das grüne Tuch begeben, unfehlbar einer Katastrophe in die Arme laufen. Glauben Sie an kein Glück, auf keinen glücklichen Zufall, noch auf alle Zuflüsterungen von rechts und links, messen Sie auch keinerlei Wert einem momentanen Erfolge zu; glauben Sie mir vielmehr, dass es selbst mit der Kunst, gut spielen zu können, schwer hält dauernde Erfolge zu erzielen.

Diejenigen, die gar nichts oder wenig verstehen, sind totsichere Opfer. Prägen Sie es sich wohl ein, dass Sie mit ungenügenden Kenntnissen auch nicht ein Stück riskieren dürfen, sei es aus Neugierde, Langweile oder Geringschätzung des Geldes, denn Sie können wahrhaftig nicht wissen, wohin Sie dieses erste gewonnene oder verlorene Geldstück hinführt!

Sie kennen sich vielleicht in jeder Hinsicht ganz genau und sind ihrer Herr selbst, aber niemals vollkommen

genug im Hinblicke auf das Spiel. Das erste gespielte Stück ist der kleine Finger im Triebwerk, der ganze Körper wird sicherlich mit hineingezogen. Demnach, wenn Sie schon spielen wollen, warten Sie solange, bis Sie von der Sache etwas Gründliches verstehen.

Haben Sie nun die Absicht vom Spiel etwas kennen zu lernen, dann versorgen Sie sich mit Büchern, die auf das Spiel Bezug haben; es sind über dasselbe viele unsinnige, doch auch manche geistreiche und wohldurchdachte Sachen geschrieben worden. Man lese soviel als möglich, mit viel Aufmerksamkeit, unterscheide wohl das Schlechte vom Guten und wähle das Beste. Ist die Auswahl getroffen, dann studiere man das betreffende System oder Methode, vorerst zumindest auf einige tausend Nummern und arbeite sich sehr gründlich ein. Nur auf diese Art werden Sie sich über die Vor- und Nachteile Ihres Vorhabens völlig klar werden. Sie müssen es selbst fühlen, wenn der geeignete Moment gekommen ist, ihr Geld zu riskieren, d. h. von der Theorie zur Praxis überzugehen. In diesem Augenblicke werden Sie sich durch ihre theoretischen Studien auch überzeugt haben, welche Maximalkapitalien dieses oder jenes System erfordert, und ich rate Ihnen nur jenes zu wählen, welches mit ihrer Börse am besten in Einklang zu bringen ist, ohne ein zu grosses Loch zu reissen.

Es ist eine unbestreitbare Tatsache, es gibt theoretisch kein unfehlbares System! Beim Spiel sind alle Coups neu, und der Coup, der kommen wird, durch absolut nichts an den vorhergegangenen gebunden!

Diese wahren Argumente im absoluten Sinne genommen, könnten zu der Auffassung verleiten, dass das Spiel nur ein ganz purer Hazard ist; doch praktisch auf die Dauer ausgeführt, sind die Sachen anders. Das Spiel ist eine Wissenschaft, zwar keine absolute, doch relative Wissenschaft, und es gibt im Spiele gesetzartige Wahrscheinlichkeitstheorien.

Nach dem gegenwärtigen Reglement der Spiele in Monte Carlo, gibt es an der Roulette wie am 30 et 40 praktisch mit Erfolg durchführbare Spielmethoden. Die praktischesten, vorsichtigsten und vernunftgemässesten sind diejenigen auf die einfachen Chancen, Dutzende und Kolonnen. Dessenungeachtet können selbe doch ein sehr grosses Spielkapital erfordern und setzen überdies grosse Geduld, viel Scharfsinn und Selbstbeherrschung voraus; wie übrigens alle auf ernster Grundlage beruhenden Spielmethoden.

Das Studium des Spieles wird jedermann mit der Zeit überzeugen, dass mit masse égale, d. h. mit sich stets gleichbleibenden Einsätzen, der Kampf gegen die Bank auf die Dauer ganz aussichtslos ist, gleichviel mit welcher Angriffsattacke. Das Zero und das Refait beim 30 et 40 machen einen Erfolg unmöglich. Diese Steuer ist auf die Dauer unerschwingbar, denn sie belastet nicht das Einkommen, sondern vielmehr das Kapital. Trotz der wichtigen Rolle, die diese Besteuerung spielt, wird derselben zumeist wenig Wichtigkeit zugemessen; doch sei man versichert, dass im ununterbrochenen Spiele, selbst mit der besten Marche, das gesamte Kapital sicher verschlungen wird.

*

Ein noch gefährlicherer Feind ist das Ecart, an dessen oft kolossaler Ausdehnung die meisten Systeme scheitern.

Demzufolge, um zum Ziele und Erfolge zu gelangen, gibt es demnach nur einen Weg, und der ist, die Einsätze zu progressieren. Die Kapitalsfrage ist nun hier und mit ihr die Gefahr; spielt man aber, so ist die Gefahr im allgemeinen überall.

Zwischen dem relativ langsamen, jedoch ganz sicherem Tode, auf masse égale, und jenem oft selbstmordartigem, mit rapiden Progressionen, gibt es einen zwar bescheidenen, jedoch goldenen Mittelweg, der einem zu leben gestattet!

Selbst wenn Sie, verehrter Leser, nun mit allen Kenntnissen über das Spiel wohlausgerüstet, mit hinreichendem Kapitale versehen, an den grünen Tisch zur Ausübung in der Praxis schreiten, so ist auch darin noch keine Garantie geboten, dass Sie Geld gewinnen werden. Von 100 Spielern gibt es 60, die unzureichende Kenntnisse besitzen und welche ohne Ausnahme rasch ihr Geld verlieren, sozusagen die Bank füttern! Von den andern 40, welche bereits in das Spiel eingeweiht sind, verlieren noch weitere 30 bis 35 auf die Dauer ihr Geld, selbst wenn sie sich durch längere oder kürzere Zeit mit Erfolg verteidigt haben. Die restlichen 5 bis 10 allein gewinnen Geld; wenn auch nicht unfehlbar jeden Tag, so doch ganz sicherlich am Abschlusse einer Woche, eines Monates oder ihres Aufenthaltes in Monte Carlo!

Warum verlieren nun auch die geübten und mit Kapitalien gut versehenen Spieler? So gut eine Spielmethode auch sein mag, eine jede hat ihre schwierigen Momente, über welche mit Ruhe hinwegzukommen es nicht leicht ist. Eine halbverlorene Schlacht zum Siege zu gestalten, ein halbfallites Unternehmen zur Blüte zu bringen, erfordert energische Charaktere, Kaltblütigkeit, Selbstbeherrschung, Entschlossenheit und absolute Ruhe im Augenblicke der Krisis! Diese Eigenschaften mangeln den meisten der Spieler.

Als sensibles Wesen wird man irritiert, man verliert den Kopf, wohingegen die empfindungslose Maschine kaltblütig weiter arbeitet. Im Kampfe mit der Bank ist die normale Situation zumeist auf Aussenstände basiert, denn die Bank hat in der Regel Geld vom Spieler, welches er ihr vermittelst der Progression wieder abzunehmen sucht. Hat man nun eine Sitzung von z. B. zwei bis drei Stunden mit einem Gewinne von 20 oder 100 Stücken Gewinn beendet, so hat man auch zumeist zu wiederholten Malen das sensationelle Gefühl empfunden, das einem der Aussenstand von 200, 500 oder mehr Stücken bereitet und die nahe Möglichkeit eines gänzlichen Sprunges vor Augen führt.

Man kann sein Spiel sehr wohl beherrschen und vollstes Vertrauen zu diesem und seiner Geldbörse haben, aber in solchen kritischen Momenten, wo man den Inhalt derselben erschreckend rasch zusammenschmelzen sieht, da fehlt die Ruhe, da fehlt der Mut! Die Spielmethode ist nicht die Ursache ihres Misserfolges, denn es gibt keine, die nicht ihre harten Augenblicke hätte. Nur der kampferprobte erfahrene Spieler allein lässt sich von all den vielen

Wechselfällen des Spieles nicht erschüttern, er erträgt selbe mit stoischer Ruhe, da er selbe voraussieht und täglich als selbstverständlich erwartet!

Man kann demnach nicht mit Aussicht auf dauernden Erfolg spielen, wenn man nicht die Wissenschaft des Spieles sich gründlich angeeignet hat, das zum Spiele erforderliche Kapital mehrfach sein eigen nennt; sowie schliesslich eine grosse Ruhe, einen eisernen Willen, unerschütterliche Kaltblütigkeit, Scharfsinn, Konsequenz, absolute Urteilskraft, Besonnenheit im Verluste und Bescheidenheit im Gewinne besitzt!

Ein Teil dieser Eigenschaften kann Ihnen gestatten, mehr oder weniger glückliche Erfolge zu erzielen, um aber auf die Dauer Sieger im Kampfe mit der Bank zu bleiben, ist jedoch die Vereinigung sämtlicher Eignungen erforderlich.

Man spiele nicht mit zu vollem Magen oder mit Wein überhitztem Kopf, nicht mit den Nerven, diese sind schlechte Ratgeber.

Man nehme niemals sein ganzes Bargeld mit in die Spielsäle.

Man lasse sich niemals in gefährliche Progressionen ein.

Man kapriziere sich unter keinen Umständen, das Erscheinen einer Chance oder Nummer erzwingen zu wollen.

Man präge sich wohl ein, dass mit Gewalt und Ungeduld, selbst mit den grössten Mitteln gegen die Bank nicht anzukämpfen ist.

Man halte im Spiele nichts für unwahrscheinlich, denke vielmehr, dass beim Spiele die „höchste Unwahrscheinlichkeit" die „höchste Wahrscheinlichkeit" in sich schliesst; so paradox dies auch klingen mag. So wächst zum Beispiel die Wahrscheinlichkeit einer Serie mit ihrer Länge, und wird immer sicherer, je länger sie wird.

Man sei nicht abergläubisch, meide jedoch die Spielsäle, wenn man nicht disponiert ist.

Man limitiere sich seinen Verlust und lasse den Gewinn unlimitiert.

Man sei konsequent und halte das einmal gewählte Spiel entschlossen und korrekt durch.

Man setze es sich nicht in den Kopf, wenn man Frs. 495 gewonnen, das Fünfhundert Franks-Billet gerade voll machen zu wollen; man büsst oft der Kleinigkeit halber den ganzen Gewinn ein.

Man spiele nicht für die Galerie, d. h. man setze keine Ehre darein, vor den Anwesenden oder in den Augen schöner Frauen als kühner grosser Spieler zu brillieren.

Man meide die Gesellschaft der Frauen während des Spieles, man wird abgelenkt und vergisst nur zu leicht die sich auferlegte Reserve, wenn die charmanten, liebenswürdigen Versucherinnen der Eigenliebe schmeicheln. Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert!

Man spiele niemals über seine Verhältnisse, auch nicht mit erborgtem Gelde, da man unruhig und zaghaft spielt.

Man sei nicht zu anspruchsvoll im Gewinne.

Man baue beim Spiele keine Luftschlösser.

Man betrachte das Spiel als ernste Arbeit und nicht als leichten Zeitvertreib, das gewonnene Geld als ein Darlehen.

Man glaube nicht an die „Hand“ des Croupiers. Der eine wird vorwiegend die roten, der andere aber die schwarzen Nummern bringen, freilich, man beachte es sehr wohl, ohne im geringsten etwas dafür oder dagegen tun zu können. Dass ein Croupier, selbst der Geschickteste, imstande sei, irgend eine Chance oder Nummer mit Sicherheit werfen zu können, ist absolut ausgeschlossen, in den Fällen, wo es dennoch zutrifft, nur purer Zufall.

Im Spiele, besonders an der Roulette, ein scharfes Auge, ein gutes Gedächtnis und ein starkes Beobachtungsvermögen zu besitzen, ist ungemein viel wert, das Geheimnis des Erfolges, doch ist dies eine Kunst, die nicht leicht zu erlernen ist, grosse Uebung, jahrelange Beobachtung und Praxis voraussetzt.

Wenn die Lektüre dieser Zeilen so manche verhindern sollte, ohne Vorkenntnisse, ohne reifliche Ueberlegung, ihr Geld an das grüne Tuch zu tragen, so habe ich die Genugtuung, kein unnützes Werk getan zu haben, denn ich rette allen diesen ihr im voraus schon verlorenes Geld; ein dauernder Erfolg ist nur durch gründliche Kenntnis des Spieles und ernste Arbeit zu erreichen. Man beherzige die Worte, dass das Spiel die Zerstreuung der Leute von Geist — und die Leidenschaft der Dummköpfe ist!

o o

MONTE CARLO.

Von hohen Bergen sturmgeschützt, in ewig blühender Blumenpracht, von Meereswellen sanft umspült, vom blauen Himmel angelacht, so schuf der Herr in bester Laune einst dieses kleine Erdenparadies!

Der Himmel schimmert wie lebendiger blauer Atlas, die Luft ist völlig durchschienen, äusserst klar, schwach bewegt von duftendem balsamischen Hauch. Alles steht in vollster Blütenpracht, und unsere Augen werden überall von immer neuen Eindrücken in leuchtenden strahlenden Farben gefesselt. Pelargonien und Goldregen bilden Hecken, Haufen von schneeweissen Margueriten wachsen aus dem Boden, samtviolett und weich ist Heliotrop längs der Mauern in Ranken gezogen und alle Arten Rosen breiten und schlingen sich, weinrot, seidengelb, alabasterweiss, wie Teppiche über die Beete, über Lusthausdächer, klettern an den überhängenden Felsen empor bis hinan zu den niedlichen Pavillons am Gipfel, selbe überwuchernd, drängen auf schweren hochstämmigen Bäumen Blume an Blume zusammen.

Auf Bäumen und Büschen in blühender Pracht sind alle Farben entzündet, in den Gärten und an den Abhängen schimmern zwischen dunklem Grün, Orangen und Zitronen die saftigen Früchte der japanischen Mispel, die reifenden Früchte unserer Obstbäume des Nordens, Feigen- und Mandelbaum, Agave und Aloe, stehen am Zaune und strecken rote Blütenstöcke in die Höhe. Jeder Hang, jeder leere Platz, der steinige Eisenbahndamm, bis hinab zum Meere, alles ist übermalt mit rosafarbenen und wachsgelben Zwerg- und Riesenkaktus.

Welch eine Blumenfülle! Hunderte Arten von wahrhaft erdrückender Mannigfaltigkeit, Schönheit und Duft prangen in den Jahrhunderte alten Terrassengärten des fürstlichen Schlosses in Monaco und jenen Zaubergärten der Kasinogesellschaft. Hier wo Schatten oder ein stilles Wässerchen mit Goldfischen rinnt, da ragen der Kala weisse Schwanenhälse zwischen Inseln von gelben Schwertlilien oder fein geäderten, fast lila Seerosen und anderen Wasserpflanzen empor. Alles wächst frei, unter blauem Himmel und in wimmelnder ungestümer Ueppigkeit, unausrottbar wie unter den Tropen!

Von der Terrasse aus umspannt das trunkene Auge ein wundervolles Panorama, das in dieser glasklaren und seidenweichen Luft das entfernte Korsika oft mit freiem Auge zu sehen gestattet.

Inmitten dieses irdischen Paradiesesgarten mit wahrhaft südlicher Vegetation liegen die phantastischen Baulichkeiten der Spielsäle, wie eine Fata morgana aus Tausend und eine Nacht von Taubenschwärmen umkreist.

Zu unseren Füssen rauscht das Meer — von fern her schlagen die Rhythmen eines prickelnden Wiener Walzers an unser Ohr.

Es ist ein wundervoller einziger Anblick dieses Monte Carlo, in dieser in tausend Farben spielenden Lichtwelt, wie sie nur im Zauberlande der Märchen spielt, von hinreissender bezaubernder Schönheit, an der das beglückte Auge sich nicht sattsehen kann.

RAND HOTEL DE PARIS. Erstklassiges Hotel. Berühmte table d'hote zu 5 und 6 Franks, Wein inbegriffen. Grill Room. Café de Paris.

RESTAURANT DU COMMERCE. *Monte Carlo. Boulevard des Moulins 52.* Vorzüglicher Mittag- und Abendtisch für 1·50 bis 2 Franks, Wein inklusive Zimmer von 2 Franks an. JOSEPH ASSO, *Besitzer.*

VILLA DU MIDI. MONTE CARLO. *Boulevard du Nord und Rue bel-Respiro.* Familien-Pension ersten Ranges. Schöne Zimmer, voller Süden, elektrisches Licht, Luftheizung, Bäder, Gartenterrasse. Kein Pensionzwang.
REBOURS, *Besitzer.*

HOTEL DU LOUVRE. *Monte Carlo. Bd. des Moulins.* Ausgezeichnetes Hotel, ganz neu, der Neuzeit enstprechender Komfort. Von Deutschen viel besucht. Mässige Preise.

DEUTSCHES SANATORIUM IN MONTE CARLO. MONACO. Klinik f. Chirurgie, Frauenkrankheiten, Elektrotherapie. — Das ganze Jahr geöffnet. — Prospekte gratis. *Dirig. Arzt und Besitzer;* Dr. ZILLES.

DEUTSCHE APOTHEKE. *Monaco. Rue Grimaldi.*
Dr. LIEMANN, *Besitzer.*

HOTEL - RESTAURANT DE LA CREMALLIÉRE. *Monte Carlo.* Komfortable Zimmer mit elektrischem Licht. Diners zu 2 und 2·25 Franks. Wein inbegriffen.

NIZZA.

Nizza ist die Königin der Riviera! Es vereinigt die Vorzüge aller anderen Kurorte, deshalb glänzt ja der Name *„Nice la belle"* im Kranze der Kur- und Schönwelten, wie tiefes Feuer edelgeschliffener Brillanten im Cármoisée wertvollen Juwelenschatzes, um stets neu zu bestricken und zu fesseln!

Nizza ist das ersehnte Ziel der Erholungsbedürftigen, der Lebenshort für Kranke, welchen der Sonne Wärme und des Meeres salzgewürzte Luft neue Kraft und Stärke gibt, der heissersehnte Wunsch junggetrauter Hochzeitspaare, die unter wolkenlosem Himmelsblau der Honigmonde Poesie verträumen, der Sammelplatz lebensfroher Welt aus allen Himmelszonen, Treffpunkt fashionabler Kreise in vornehmsten Cercles, beliebter Sejour der Potentaten, Monarchen, Prinzen, Adel, Finanzgrössen, amerikanischer Milliardäre.

Nizza ist aber auch das Stelldichein des Volkes zu eitel Lust und Freude, das Vergnügen sucht, und im weltberühmten Karneval seinen Höhepunkt erreicht; — doch auch für ernste Kunst und Arbeit, jeglichen Sport zu Wasser und zu Land.

Der Schöpfung unermessliche Pracht und Reichtümer sind gar verschwenderisch an diesem goldenen Strande ausgegossen, dazu das Leben und die Frauen — dies alles schliessen mit mächtigem Zauber und vollkommenen Glanze in sich die drei Wörtchen: *„Nice la belle!"*

ZUM TOURISTEN NIZZA. *Avenue de la Gare, 20.* — Grösstes Etablissement von Souvenir-Gegenständen aller Art aus Nizza, als Reiseutensilien, Galanteriewaren, Lederartikel, Glas, Porzellan, Silberwaren, Spezialgeschäft für Olivenholzgegenstände, Parfums, Stöcke, Schirme, grösste Auswahl von Photographien und Ansichtspostkarten etc., zu billigsten Preisen. JOSEPH KANDLER, *Deutsch-Oesterreicher.*

HAMBURG-AMERIKA-LINIE. Vergnügungsfahrten im Mittelmeer. Dreimal wöchentlich zwischen Genua, San Remo, Monte Carlo und Nizza. — Anfragen an die Agentur der Hamburg-Amerika-Linie, Nizza Grand Hotel, 10. Avenue Felip Faure.

PALAST HOTEL, NIZZA. — Haus ersten Ranges, ruhige, zentrale Lage, mit grossem Garten. Grossartige Gesellschaftsräume. 200 Betten. Von Deutschen bevorzugt.
W. MEYER, *Besitzer.*

HOTEL AUSTRIA UND POSADA BAR.
6. Jardin public und Rue Croix de Marbre. Nizza.

Erstklassiges Hotel inmitten der Parkanlagen des Jardin public und der Promenade des Anglais in vollem Süden gelegen. Jeder Komfort der Neuzeit vorhanden. Diners, Soupers à la carte mit chiffrierten Preisen. English American Bar, five o cloc tea. Wiener und ungarische Spezialitäten. Küche und Keller von Reputation. Pilsener Urquell und Münchener Bier vom Fass. Rendez vous-Ort der deutschen und österreichischen Kolonie.

SELBES HAUS IN MENTONE. BRASSERIE UND POSADA BAR.

Neu eröffnet. *Parc San Donat.* 15 Kilometer von Nizza. La Colle sur Loup. Hotelrestaurant ersten Ranges. Geöffnet vom 1. April bis 15. Oktober. Frische Forellen. Thontaubenschiesstand.
SCHMID, *Besitzer.*

DEUTSCHE APOTHEKE. P. Süe Nizza. *18. Avenue de la gare.*

CREDIT LYONAIS. Empfehlenswertestes Bankhaus an der Riviera.

MIGNO. Robes. *Nizza, 4. und 6. Avenue Massena.* Vornehmstes Haus an der Riviera.

HOTEL DU RHONE und RESTAURANT zur WIENERIN. *Nizza. Rue Pastorelli.* Bestens zu empfehlen.

CAFÉ und KONDITOREI RUMPELMEYER. *Nizza, Cannes, Monte Carlo und Mentone.* Echt Wiener Café.

SPIEL- UND PROGRESSIONS-METHODE AUF EINFACHE CHANCEN.

Meine Spiel- und Progressions-Methode ist auf folgender Basis aufgebaut, die jeder logisch denkende Mensch als eine vernunftgemässe wird anerkennen müsser.

1. Man spielt nur die einfachen Chancen, und von diesen bei jedem Coup stets nur eine, da man so den mathematischen Vorteil, den die Bank dem Spieler gegenüber hat, auf das geringstmögliche Mass verringert.

Der Vorteil, den die Bank aus dem Zero und Refait zieht, beträgt bei den einfachen Chancen nur 1·35 (das ist mehr als $1^1/_3$) Prozent aller Einsätze, dahingegen 2·7 (das ist nahe an $2^3/_4$ Prozent) aller Einsätze auf die mehrfachen Chancen.

2. Man spielt nicht jeden Coup, sondern nur ganz fest bestimmte Figurationen, die sich selbstredend nicht immer produzieren, aber auch nicht immer ausbleiben können.

3. Man spielt einen ganz bestimmten, festgelegten Marche (Gang), von dem nicht abgewichen werden darf. Es gibt demnach keinen Zweifel, keine Irrungen, keine Ablenkung, kein Zögern und Zagen.

4. Man bedient sich einer Progression, die vernunftgemäss, nicht riskant, kostspielig und ruinös ist, nach menschlicher Voraussicht nicht an das Maximum heranführen kann und auf der Basis von mehr als 34.800 gefallener und berechneter Originalcoups in Monte Carlo, was einer Spieldauer von mehr als drei Monaten entspricht, noch niemals 600 Einheiten Spielkapital erforderte. Der Gewinn betrug während der drei Monate Frs. 38.965 und ist demnach höher als ein Frank für den gespielten Coup mit der Einheit von Frs. 5 bei einer Spieldauer von zehn Stunden im Tage. Diese Arbeit kann ein Mensch auf die Dauer nicht leisten, doch genügt eine Arbeitsleistung von 2 bis 3 Stunden, oft weniger, um einen Gewinn von 20 bis 30 Einheiten zu erzielen. Sagen wir im Durchschnitte auch nur 20 Einheiten à Frs. 5 = Frs. 100 per Tag = Frs. 3000 im Monat und Frs. 36.000 im Jahr, dies entspricht der 4%igen Verzinsung von Frs. 1,000.000 abzüglich der Rentensteuer! So rechnen aber wenige in Monte Carlo.

Was nun den Marche anbelangt, so wähle man nur eine Seite der betreffenden Chance simple, die man spielt, so zum Beispiel entweder rot oder schwarz, Passe oder Manque, Pair oder Impair. Man schliesse sich der jeweilig gekommenen Chance an und bleibe solange auf derselben, bis man zwei hintereinander erfolgte Verluste erlitten hat. Ist dies der Fall, dann warte man wieder das Erscheinen derselben Chance ab, gehe abermals, solange man gewinnt, mit derselben. Sollte man jedoch wieder zwei Verluste nacheinander finden, dann spiele man das dritte Mal auf die entgegengesetzte Chance. Auf alle Fälle bleibe man nun auf dieser Chance abermals solange stehen, bis zwei Verluste eintreten und verfolge dieselbe Taktik. Längere Verlustecarts gehören zu den grössten Seltenheiten und werden überdies durch die Progression mit Leichtigkeit überwunden.

Der grösste Vorteil und die enorme Kraft meines Spieles liegt jedoch in der Progression und dem Abschlusse. Insolange man gewinnt schliesse man das Spiel sofort ab und betrachte die gewonnene Einheit als reinen Gewinn. Ist jedoch der erste Satz ein Verlust, dann müssen noch weitere vier Coups mit derselben Einheit weiter gespielt werden.

Nach dem fünften Coup schliesse man jedoch das Spiel wieder ab und stelle die Differenz in den fünf Coups fest. Ergibt selbe einen Gewinn, dann ist das Spiel beendet und man beginnt wieder mit der Einheit von einem Stück.

Ist jedoch in den ersten fünf Coups ein Verlust, dann vermerke man sich diesen an der Seite und spiele die nächsten fünf Coups mit der Einheit von zwei Stücken.

Ergibt diese Abteilung einen Gewinn, so dass der Verlust der ersten Abteilung eingebracht ist, so fängt man das Spiel wieder von vorne an.

Ist jedoch abermals ein Verlust zu verzeichnen, dann spielt man die dritte Abteilung von fünf Coups mit drei Einheiten, die vierte mit vier Einheiten, die fünfte mit fünf Einheiten u. s. w. fort, bis der Verlust wieder eingebracht ist, Dieser Kampf mit der Bank kann ziemlich lange dauern, 3 bis 4 Stunden, endet aber schliesslich doch mit dem Siege des Spielers, da die Progression die längsten Ecarts überwindet, ohne zu grosses Kapital in Anspruch zu nehmen.

In dem Falle, wo die Abteilung von fünf Coups zwar einen Gewinn ergab, den vorhergehenden Verlust jedoch nicht deckte, wird diese Abteilung mit derselben Einheit solange man gewinnt weiter gespielt, bis der Verlust eingebracht ist, ohne in die nächst höhere Progressionsstufe überzugehen.

Da die schriftliche Explizierung einer Spielmethode unendlich schwer ist, so gebe ich in den folgenden Seiten einen Tag aus Monte Carlo als Beispiel, aus welchem bei näherer Durchsicht und einigem Studium sich jeder meiner Leser ein klares Bild wird entwerfen können.

Ich rate denjenigen, die an die praktische Ausführung meiner Spielmethode in Monte Carlo schreiten, sich vorerst zu Hause fest einzuarbeiten, und nicht mehr als 100 Einheiten zum Spiele zu verwenden. Man fange mit der Einheit von Frs. 5 an, und steigere erst mit erzieltem Gewinne die Einheit auf Frs. 10 und Frs. 20, man spielt dann mit dem Gelde der Bank. Den Gewinn limitiere man sich mit 20 bis 30 Stück per Sitzung, man spiele lieber öfter am Tage und nicht zu lange, denn die geistige Abspannung ist zumeist auch der Beginn der Nachlässigkeit, der Irrungen und der Verluste.

PAIR	IMPAIR	+ −	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn
	27			
	7	+ 1		+ 1
	11	+ 1		+ 1
	13	+ 1		+ 1
	31	+ 1		+ 1
24		− 1		
	19	+ 1		
26		− 1		
	3	+ 1		
4		− 1	− 1	
	21	+ 2		+ 1
	11	+ 1		+ 1
30		− 1		
18		− 1		
	15			
34		− 1		
36		− 1		
30		+ 1	− 3	
20		+ 2		
8		+ 2		+ 1
12		+ 1		+ 1
	5	− 1		
	7	− 1		
16				
26		+ 1		
	7	− 1		
28		+ 1	− 1	
○				
20		○		
4		+ 2		+ 1
22				
	17	− 1		

PAIR	IMPAIR	+ −	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn
14		+ 1		
	13	− 1		
4		+ 1		
12		+ 1	+ 1	
	17	− 1		
32		+ 1		
30		+ 1		
	15	− 1		
	13	− 1	− 1	
	21			
○				
6				
	29	− 2		
18		+ 2		
	1	− 2		
	3	− 2		
24				
16		+ 2	− 2	
	11	− 3		
	23	− 3		
36				
	11	− 3		
	17	− 3		
32		− 3	− 15	
10		− 4		
	21			
18		− 4		
	11	+ 4		
	31	+ 4		
12		− 4	− 4	
	27	+ 5		
24		− 5		
28		− 5		

PAIR	IMPAIR	+ −	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn
	29			
	29	+ 5		
24		− 5	− 5	
14		− 6		
	1			
	31	+ 6		
	23	+ 6		
8		− 6		
	1	+ 6	+ 6	
	35	+ 6		
	31	+ 6		
2		− 6		
	33	+ 6		
14		− 6	+ 6	
32		− 6		
	29			
34		− 6		
8		− 6		
4		+ 6		
16		+ 6	− 6	
	13	− 7		
22		+ 7		
	25	− 7		
36		+ 7		
2		+ 7	+ 7	
	19	− 7		
	13	− 7		
16				
6		+ 7		
18		+ 7		
30		+ 7	+ 7	

PAIR	IMPAIR	+ −	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn
	27	− 7		
	27	− 7		
4				
	19	− 7		
	9	− 7		
	23	+ 7	− 21	
	17	+ 8		
	13	+ 8		
	21	+ 8		
	11	+ 8		
	27	+ 8	+ 40	+ 12
4		− 1		
4		− 1		
	23			
	35	+ 1		
	7	+ 1		
	0			
8		− 1	− 1	
22		− 2		
30				
	29			
14		− 2		
	33	+ 2		
	35	+ 2		
	3	+ 2	+ 2	+ 1
	11	+ 1		+ 1
	15	+ 1		+ 1
	27	+ 1		+ 1

In 123 Würfen, 26 Einheiten Gewinn.
Mit 5 Frs. = 26 × 5 = Fr. 130
„ 20 „ = 26 × 20 = „ 520
Netto-Gewinn.

BEWÄHRTE SPIELMETHODEN UND PROGRESSIONEN AUF EIN- UND MEHRFACHE CHANCEN.

1. Diejenigen, welchen der Marche auf die einfachen Chancen nicht verständlich genug ist, empfehle ich, stets den vorletzten Coup zu spielen, der einzige Feind ist dann nur der reine Zweier-Coup. Insobald sich nun dieser zweimal nacheinander gezeigt hat, gehe man sofort bis zu seiner Brechung mit demselben und spiele dann abermals den vorletzten Coup.

2. Eine andere Attacke ist, stets zweimal auf der gewählten Seite bleiben, nach zwei erlittenen Verlusten wieder zweimal auf der Gegenchance, verliert diese auch, sofort mit der geschlossenen Figur bis zu ihrer Brechung mitgehen.

3. Man wähle von einer einfachen Chance, zum Beispiel schwarz und rot, nur eine, z. B. rot, warte bis dieses zweimal hintereinander erschienen, und bleibe nun dreimal hintereinander auf Rot stehen, solange man innerhalb der drei Coup gewinnt; verliert man dreimal hintereinander, wartet man insolange, bis wieder Rot zweimal hintereinander zum Vorschein kommt. Bei diesen Attacken bediene man sich gleichfalls meiner Progression.

4. Ausgezeichnetes Spiel auf einfache Chancen mit Frs. 1000 Kapital.

Man notiere sich alle sechs einfachen Chancen recht übersichtlich. Sobald sich nun eine Viererserie gezeigt, spiele man dreimal mit Frs. 5, 10 und 20 gegen dieselbe, ebenso gegen jede Intermittence von 4, die meisten Serien und Intermittencen werden sich innerhalb dieser drei Coups brechen, da deren Fortsetzung über sieben nicht häufig vorkommt.

Ueber Frs. 35 Satz gehe man nicht hinaus, da, wenn ein Sprung kommt, derselbe rasch wieder eingebracht ist. Man nehme sich nur fünfmal den Satz von Frs. 35 = Frs. 175 in den Spielsaal, beende das Spiel mit einem Gewinn von Frs. 50 bis 80.

Sollte man die fünf Sätze verloren haben, so setze man nächsten Tag das Spiel mit der Einheit von Frs. 10, 20 und 40 fort. Erforderliches Kapital Frs 350; wäre wieder ein Verlust eingetreten, so spiele man den dritten Tag die Einheit mit Frs. 15, 30 und 60, erforderliches Kapital Frs. 550. Hat man seinen Verlust eingebracht, so beginnt man wieder von vorn.

Per Saldo ergibt diese Spielmethode, täglich gespielt, am Ende des Monats ansehnlichen Gewinn.

Sobald man einen Gewinn erarbeitet, wechsle man den Tisch, da nach den kürzeren Figuren wieder die Serien einsetzen.

5. Wer über grösseres Kapital verfügt, kann auf Grundlage des vorhergenannten bereits auch nach jeden Dreier-Coup und Dreier-Intermittence attackieren.

6. Eine empfehlenswerte Progression ist auch, im Verluste zweimal den gleichen Satz setzen, und im Gewinnfalle stets um ein Stück mehr setzen; sobald Gewinn erzielt, von vorn beginnen. Erforderliches Kapital Frs. 2000 bis 3000.

7. Eine jeder Situation gewachsene Progression ist, im Gewinn- und Verlustfalle, stufenweise von fünf zu fünf

Coups durchweg steigern, die ersten fünf Coups um ein Stück, die zweiten fünf Coups um zwei Stück u. s. f. bis zur Erzielung eines Gewinnes. Kapital Frs. 6000 bis 10.000. Man überzeuge sich selbst von der Güte dieser Progression durch langes Selbststudium.

8. Dutzend- und Kolonnenspiele.

Wenn ein Dutzend oder eine Kolonne zwei- oder mehrere Male nacheinander gekommen ist, dann warte man ab, bis es sich bricht, und spiele dann sofort dreimal nacheinander dasjenige, welches zwei- oder mehrmals erschienen ist. Bleibe solange auf demselben, bis drei Verluste eintreten.

Progression wie auf einfache Chancen, oder d'Alembert bis zur Erreichung eines Gewinnes.

9. Ist ein Dutzend oder Kolonne dreimal nacheinander erschienen, dann setzt man einmal nur die zwei entgegengesetzten mit Frs. 10. Ist der Satz verloren, so wartet man abermals das Erscheinen eines Dutzend oder Kolonne ab, bis es dreimal nacheinander dagewesen und setzt nun Frs. 20, dann 30, 40, 50, 60, 70 u. s. w. Im Gewinnfalle muss jeder Satz zweimal gewonnen werden, um den Verlust des vorhergehenden Satzes zu erzielen.

Ein Geduldspiel. Mit Frs. 1000 Kapital lassen sich innerhalb 3 bis 5 Stunden Frs. 80 bis 100 erzielen.

10. Doppel-Transversalspiel auf je sechs Nummern.

Man teile sich die Transversale in drei Gruppen, und zwar das Transversal 1 bis 6 und 31 bis 36, 7 bis 12 und 25 bis 30, 13 bis 18 und 19 bis 24, notiere selbe in drei Kolonnen und spiele jene zwei Transversale, welche viermal ausgeblieben sind, dreimal nach. Die Progression ist zweimal ein Stück, zweimal zwei, zweimal drei u. s. f., im Gewinn um eine Einheit zurück. Kapital Frs. 1500 bis 2500.

11. Transversalspiel auf drei Nummern.

Man teile sich die zwölf Transversale in drei Gruppen, und zwar:

I. Gruppe, welche die Einser, Zweier und Dreier bildet, das sind die Transversale 1 2 3, 10 11 12, 19 20 21 und 28 29 30.

II. Die Gruppe, welche die Vierer, Fünfer und Sechser bildet: 4 5 6, 13 14 15, 22 23 24, 31 32 33.

III. Die Gruppe, welche die Siebener, Achter und Neuner bildet: 7 8 9, 16 17 18, 25 26 27, 34 35 36.

Man notiere selbe in drei Kolonnen und spiele jenen vier Transversalen, welche viermal ausgeblieben sind, dreimal nach. Progression wie bei vorstehendem Spiele. Erforderliches Kapital Frs. 3000.

12.

Nummern en pleine Spiel.

Man notiere sich nach angegebenem Schema die gekommenen Nummern, sobald nun sechs Nummern zweimal erschienen sind, so spielt man diese sechs Nummern mit masse egale gleichzeitig, und nehme darauf Bedacht, stets diejenige Nummer dazuzusetzen, welche nun öfter kommt, also dreimal, viermal oder fünfmal, man lässt die weniger oft gekommenen fort. Man spiele jedoch nicht mehr als sechs, Maximum acht Nummern. Dies setze man bis zur 111. gefallenen Nummer fort.

Von der 111. Nummer ab sehe man nach, welche Nummern noch nicht erschienen sind, oder welche nur ein- oder zweimal gekommen, gruppiere selbe abermals zu sechs, Maximum acht Nummern und spiele nun diese bis zum 160. Coup mit stets ein Stück bis zur Erzielung eines Gewinnes. Erforderliches Kapital Frs. 1000.

Denjenigen, welchen grössere Summen zur Verfügung stehen, können von sechs oder zehn Nummern stufenweise progressieren.

Anzahl wie oft eine Nr. erschienen **Gefallene Nummern**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0												
1	.											
2												
3												
4												
5	.	.	.									
6												
7												
8	.	.	.	.								
9												
10												
11												
12												
u. s. w. bis 36.												

Gefallene Nummern
8
11
14
8
36
9
22
5
0
12
8
5
8
14
21
5
1

PS. Denjenigen Lesern, die sich über meine Spiel- und Progressionsmethoden nicht völlig klar sein sollten, bin ich bereit, gegen Rückporto ausführlichere Erklärungen zukommen zu lassen und bitte alle Zuschriften zu richten an

Monsieur **Alfred Josef Klein v. d. March**

per Adresse:

Nizza

Die Adresse des Autors ist stets durch Herrn

Josef Kandler, Nizza 20. Avenue de la gare,

zu erfragen.

DIE ADMINISTRATION DES CASINOS VON MONTE CARLO.

Zum Schlusse noch ein Wort an alle diejenigen, die aus welch immer einem Grunde nach Monte Carlo kommen, um zu spielen. Die daselbst gespielten Spiele werden mit mathematischer Genauigkeit durchgeführt, nichts Zweifelhaftes, Zweideutiges duldet die Bank, und eine Uebervorteilung der Spieler durch dieselbe, oder deren Personal, ist gänzlich ausgeschlossen.

Die Organisation des ganzen Spielbetriebes ist in jeder Hinsicht als ehrlich, honett und durchaus korrekt zu bezeichnen; jeder Zweifel daran ist einfach lächerlich.

Das Verhalten dem spielenden Publikum gegenüber ist tadellos, chevaleresk und tolerant. Die Administration entwickelt jedoch Energie in der Eliminierung katilinarischer Existenzen, deren ganz spezielle Ueberwachung einem eigenen Polizeikommissariate mit zahlreichen Aufsichtsorganen untersteht.

Diejenigen, deren Gewissen noch empfindsam genug ist, das bedrückende Gefühl zu kennen, einem guten Bekannten eine bedeutendere Summe abgewonnen zu haben, deren Verlust für ihn oft ein empfindlicherer ist, als er zugeben mag, und die im Leben schon Lehrgeld an der Börse und am Turf bezahlt, werden mir zugeben müssen, dass es zum Spiele, zu welchem ich niemand zuspreche, nur ein Eldorado gibt, und das ist in Monte Carlo, der konzessionierten Spielbank Europas.

Nur hier sind unerschöpfliche Summen zur Verfügung; denn so gross auch der Verlustcart der Bank und so hoch und zahlreich die gemachten Einsätze der Spieler auch immerhin sein mögen, sie werden alle bezahlt — denn die Bank ist nicht zu sprengen. Dem waghalsigen unerschrockenen Spieler ist es möglich, zwischen Mittag und Abend, oft mit wenig Louisdors ein ganzes Vermögen zu realisieren.

Nur der Bank von Monte Carlo gegenüber schuldet auch der gentlemanlikste Spieler keine Rücksicht, kein Entgegenkommen, keine Revanche; hier kann man mit der ganzen Brutalität des pursten Egoismus spielen, der uns dem Golde gegenüber innewohnt und über die grössten eingeheimsten Gewinste offen und laut seiner inneren Freude Ausdruck verleihen.

o o

SCHLUSSWORT.

Mögen diese in ehrenwerter Intention geschriebenen Zeilen Segen stiften, entweder durch vollkommene Unterlassung des Spieles oder durch günstige Ausführungen auf vernunftgemässer, bescheidener, fast risikoloser Basis, die den Ruin ausschliesst.

Möge der geneigte Leser im Inhalte jene Belehrung finden, die ihm bei Befolgung meiner Ratschläge vor herben Enttäuschungen und Geldverlusten schützen soll, meine jahrelange Mühe und Erfahrung wird dann durch Anerkennung derselben gewiss belohnt werden. Nicht in dem Papier, in dem Inhalte liegt der Wert des Buches.

Original-Permanenz vom 8. August 1905. — Monte Carlo.

Ununterbrochene Séance von 10 Uhr morgens bis 11 Uhr nachts.

Anleitung zur übersichtlichen Aufstellung einer Permanence auf allen Chancen.

N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R
24		4			14		7		19	29		29		33			9	11			5
35			3		16		34		19		30	26		17			16		21		25
17		6		20		8		31			32		36		36		18		23		19
10		10			1	31			34		19		9	29		17			14	31	
	1		23		27		9	35		4		20			7		25		18	20	
	19		18	8			34		30	22			21	21		O			21	4	
26			12	11		10			19		7	17		2		22		11			1
	7	O			9		25		14	28			27	15		11		31		31	
	12	8			9		3		9	31			3	10			5	26			27
	27		12		34	8			21	26			36		21		9	24			19
15			36		12	31		31			21		23	31		20			32	17	
11		20		24		26			1		21		9	O		15		26		28	
33			7		32		19		25	17		6		29			25	13			7
33		35			34		19	17		2			32	13			18		9	O	
11			14		32		36	29		O		20		31			21	8			3
17		35		10			1		16		30		3	2			18	33			23
	1		3		27	8			9		9		16	35		35		O		24	
13			23	29			25		18		9	2			12		5	15			36
	36	29		33		O		6		28		2			9	15		15			23
10			34		1	17			25		14		7	35		26		11			14
22			23		7		34	11			32	17		24			23	4		15	
15			36	35		33		O		29			23	O			7		32		1
31			32		12		23	24			7		12		18		5		34	17	
	9	4			25	8			5	4		33		33		22			30		25
15			18		12	O			7		36	24		11			9		7		34
31			36	8			12	6			21		27		23		12	4		26	
	25	35			14	17		28			34		1		30	13			32		5
	19		27	6			9	13		10			23	22		10			36	31	
	18		19		23	10			1		7		34	O			27	26		10	
	9	13		33			32		32	2		22		15		15		6			23
	36	26			1		30	10		2		17		35		33		29			32
	9	24		33		28		20		O		28		24			27	22			16
	18	31			23		16	20		24			5		25	31			9		27
	14	31			27	2			32	15			16	6			32		21		34
	25	22		11			7	29			19	33			19		7	35			25
4		15		26		24			25	28		22			3		14	11			16
	5		3	20			5	13			9	28			19		34		21	11	
	25	20			18	20		29			1		18		25	22			27		27
	19		1		1	20			18		16	2		6		26			9	22	
29			27	24			7		30	8			5		34		16	24		11	
10		33			1	11		22		31		33		15			30		16	33	
4		8		13		29		29			34		34	26		29		6			5
11			18	35			1		12	10			30		9	13			23	6	
33		29		26		11		8		20		17			27	20			25	24	
	14		3		1	13			25	O			16		7	15			18	28	
O		6		13		33			16	13		10		35			25	10			27
	7		32		1		23		19	26			12	11			36	22			25
	16		9	22			23		27		14	4			25		23		27	13	
	23	15			12	11		13		20		17		11		O			3		16
	32		9		32		3	31		10		6		13		29			3		34
6		4		28			18	26			36	35		10			19	O		26	

N	R	N	R
	16	8	
	27	22	
	18	O	
	19		27
6			34
15		10	
	30		27
	16		34
8		4	
24			1
	19	10	
26			21
	14		36
2		8	
28		31	
	23	15	
	34		5
8		31	
31		31	
29		28	
	21	4	
15		28	
	36		32
	23		36
	30	22	
28			27
	30		12
10		33	
35			9
	5	17	
	3	2	
	25		18
	23	11	
	34		14
	18	17	
	25		19
	14	15	
2			1
	9	17	
	5		21
22			7
11		22	
	12	8	
33			1
	18	15	
15			14
2			27
	32		12
	16		30
8			32
33			18
28			36

Tableau der einfachen Chancen.

	Intermittenzen.	Serien. N R	Tableau der Dutzende.
ROUGE 336 / NOIR 314	von 1—39 „ 2—20 „ 3—13 „ 4—5 „ 5—1 „ 7—1 „ 8—1 „ 11—1	von 2—41—50 „ 3—16—19 „ 4—10—11 „ 5— 4— 4 „ 6— 3— 1 „ 7— 1— 2 „ 8— 1— 1 „ 9— — —1	I. 205 mal II. 217 mal III. 228 mal
IMPAIR 348 / PAIR 302	von 1—40 „ 2—19 „ 3—10 „ 4— 4 „ 5— 4 „ 6— 1	P I von 2—39—35 „ 3—12—20 „ 4—13—10 „ 5— 4— 5 „ 6— 5— 2 „ 7— 1— 6 „ 8— — 1 „ 9— — 1 „ 11— — 1	**Tableau der Kolonnen** I. 224 mal II. 209 mal III. 217 mal
MANQUE 314 / PASSE 336	von 1—37 „ 2—23 „ 3—11 „ 4— 4 „ 5— 1 „ 7— 2 „ 8— 1 „ 10— 1	P M von 2—39—45 „ 3—26—17 „ 4— 7—11 „ 5— 7— 2 „ 6— 3— 2 „ 7— 1— 3 „ 9— 1— —	Gasamtanzahl des geworfenen oups: 666 darunter 16 Zero.

Tableau der mehrfachen Chancen.

Nr.	Wurfanzahl der einzelnen Nummern	Transversale zu 3 Nummern	Transversale zu 6 Nummern
0	erschien 16 mal		
* 1	„ 20 „		
2	„ 14 „	1—47—	
3	„ 13 „		
4	„ 12 „		1— 86—
5	„ 13 „	2—39—	
6	„ 14 „		
* 7	„ 19 „		
8	„ 17 „	3—62—	
* 9	„ 26 „		
*10	„ 20 „		2—119—
*11	„ 21 „	4—57—	
12	„ 16 „		
13	„ 15 „		
14	„ 15 „	5—53—	
*15	„ 23 „		
16	„ 18 „		3—110—
17	„ 18 „	6—57—	
*18	„ 21 „		
*19	„ 20 „		
20	„ 16 „	7—50—	
21	„ 14 „		
22	„ 18 „		4—107—
*23	„ 23 „	8—57—	
24	„ 16 „		
*25	„ 23 „		
26	„ 18 „	9—64—	
*27	„ 23 „		
28	„ 15 „		5—111—
*29	„ 19 „	10 47—	
30	„ 13 „		
*31	„ 23 „		
32	„ 20 „	11—63—	
*33	„ 20 „		
*34	„ 21 „		6—117—
35	„ 15 „	12—54—	
36	„ 18 „		

Der Durchschnitt einer jeden der in dieser Seance erschienenen Nummer ist 18. Diejenigen Nummern, welche den Durchschnitt überschritten haben, sind mit * bezeichnet.
~~ bezeichnet den jeweiligen Croupierwechsel.

Original-Permanenz vom 9. August 1905. — Monte Carlo.

N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	R	N	N	R	N	R	N	R
	16		5		14	8			19		19		16		27		5	33		24	
	16		3		27	35		6			5	26			14		7	8			5
26		28		22			30		21	31		29		29			18		19		12
11		31		20			19		30	33			30		32	4			30	24	
	36		30		**5**	28			23	22		8			14		36		1	31	
15		4			**5**	20		20		26		33			**7**	11		13			19
	1	8		31		15			16		16		32		34		23	**33**		11	
	32	**6**		13			23	15		17		26		15		31		2		**28**	
	36		34	4			16		14		34		23	29		10			14	**28**	
O			18		3		9	**24**			5	22		24			25		25		27
	16	33			25		3	13			23	**11**			18	35		15			34
8		8			12		14		16	**35**		**11**			30	8		29			16
	34	6		O		26		28		**35**			12		21		30		21	11	
28		4			34	29			21		16		27	31		O			23		7
29		O			32		30	11			5		1		25	4			36		36
	23		25	33			1	10		22			23	8		20			16	**4**	
	21		14		1	11			**18**		5		12	28		**15**			3	**4**	
	12		30		21		12		**18**	15			14		32	**15**			21		12
	30	O			1		16	4			34	8		13			21	**15**			5
	30		3	11		10			1		7	22			14		30	**15**			19
	36		9		19		5	13			18	O			23	26			34	**2**	
	5	33		2		8		O			5	26		22		20			30	**2**	
	14		9	29			**32**	20		26		35		8			1		25	**2**	
22			36		7	10			34		19		1		34		27		5	22	
24		10			3	17		31		6		31		24		8		13			12
	23		5		18	13		15		20			32	28			14		12		30
	32		27	28			7	13		26			12	28		17		26			5
29			36		1	11			36	22		2		O			29		14		3
11		31		10			1		18	20			19		7		36	33		31	
11			25	28		O		33		10			32	2			9	2			21
6		22		O			1	10			5	33			1		25	28			**3**
8			34		5	11			7		14		25		18		12		1		**3**
	23		5	22		15		15			**32**		18	10		2		24			18
4			16	13		24		20			19		5		16	17			18		23
11		**11**			3		7	O		29		26		29			32		5	35	
6		**11**			9	29		29		22		17			12		5		30	13	
29		26		10			5		27	6		O			32	10			34	8	
	16		12		3		3		19	26		35		22			12		7	26	
	14		36		1		19	13			3		**34**		19	15			**34**		34
	19		14		12		18	17		6			**34**		1		34		**34**	4	
	25	26			18		16		3		30	11			16	26		26		2	
11		13			34	**24**		20			1	17		24		11		4		17	
	16		27	26			34		16		27		18		25	22		29		6	
17		26			5	O			**32**		14	28		4			16	35			25
13			36		32	8		11			7	22			32		1	8		29	
	12	20		17		20			3	13			32	13		22			9		1
	3		14	22			27		5		25		30		19		14		12	28	
31		4			1		36	28			12		16	**35**			7		30	26	
24		**33**		29			9		**32**	15		2		**35**			27	10			36
	19		27	4		22			7	4		20		**35**			32	17			14
6		33		17		15		20			30	6			**34**	29			9	6	
	23	15		22		**2**			18	35			23		**34**		25		16	24	
2			1		34	**2**			1		25	17			14		16	11		10	
	18		30	2			25		9	8		13		11			34	O		17	